

戦国BASARA X（クロス）
ガイドブック

月刊アルカディア5月号（No.96）付録

戦国BASARA X CROSS











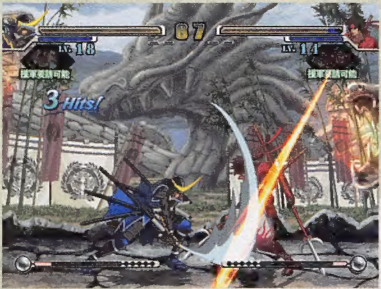


目次

戦国BASARAシリーズとは?



スタイリッシュ英雄（HERO）アクション として人気のシリーズ



　コンシューマー機で人気のアクションゲームの『戦国 BASARA』シリーズ。新たな解釈で戦国乱世を描いたこのシリーズはさまざまなユーザーに楽しまれている。その大作がアーケードの対戦格闘として登場。新たな舞台を英雄（HERO）たちが駆け巡る！　原作ファンもそうでないユーザーも楽しめる、骨太の対戦格闘ゲームに仕上がっているぞ！

BASARA技



一撃BASARA技



援軍





さまざまな技やシチュエーションを再現!!





今、アーケードに満を持して登場!!

戦国BASARA X 基本操作

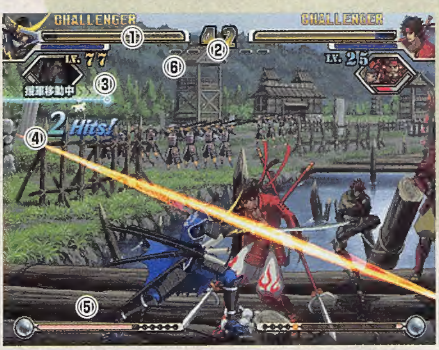




※操作説明はキャラクターが右向きの場合のものです。

8方向レバー　4ボタン

フロントダッシュ、空中ダッシュ	→→
バックステップ、空中バックダッシュ	←←
投げ	相手の近くで→＋強
ハイジャンプ	レバー下要素＋レバー上要素
エリアル攻撃	↓＋中強同時押し（タメ可能）
エリアルスパイク	エリアルジャンプ中に↓＋強
吹き飛ばし攻撃	中強同時押し
ガードキャンセル攻撃	ガード中に→＋中強同時押し
パーフェクトガード	←＋弱中同時押し
一撃BASARA技発動準備	一撃ゲージがMAX中に弱中強同時押し
一撃BASARA技	↓↙←←↙↓↗→＋強



①キャラの体力ゲージ。攻撃をくらうと減っていき0になるとラウンドを取られる。攻撃を受けた際、体力ゲージに青いゲージが残るようになっていて、この部分は時間経過とともに回復していく。ジャンプ中は全く回復しない、逆に地上に居ると回復しやすい。また、パーフェクトガード成功時も回復が早くなる。

②タイムカウント。0秒になると試合が終了する。

③ここの状態で援軍を使用可能なのかを判断しよう。

④連続技を決めたときのヒット数が表示される。

⑤BASARAゲージ専用技などを繰り出すのに必要。

⑥先取したラウンドの数を表示。

ジャンプ、ハイジャンプ

レバーを↑に入れると垂直ジャンプ、↗で前ジャンプ、↖に入れると後方ジャンプが可能だ。なお、レバーを素早く↓↑（上方向に2回）と入力すると、通常ジャンプよりも軌道が高いハイジャンプを出すことができる。

投げ

相手と密着した状態で、レバー→か←と強攻撃ボタンを押すことで相手を投げることが可能。→で前に←で後ろに相手を投げることができる。相手のガードを崩す手段として使っていこう。

バックステップ、空中バックステップ、フロントダッシュ、空中ダッシュ

レバーを素早く→→と入れることでフロントダッシュを出すことが可能で、←←で地上バックステップを出すことができる。空中でも同じ操作で前後のダッシュが可能だ。しかし、特定のキャラはフロントダッシュがステップになっているので注意。



フロントダッシュは地上の移動手段として重宝する。



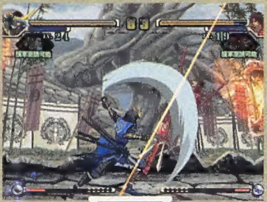
前田慶次はダッシュがステップなので、気をつけよう。

エリアル攻撃、エリアルスパイク、吹き飛ばし攻撃



エリアル攻撃

レバー⬇と中攻撃、強攻撃を同時押しすることで相手を打ち上げるエリアル攻撃を出すことができる。ヒットした相手は受け身不能の状態で浮き上がるので、ジャンプして追いかけ、そこから連続技を決めることができるぞ。



エリアル攻撃をヒットさせたら⬆を入力し、ジャンプで追いかけて……。



空中の相手に連続技を決めてダメージを奪っていこう。



エリアル攻撃は、上に判定が強いものが多い。キャラクターによっては、対空攻撃としても重宝しそうだ。

エリアルスパイク



エリアル中に⬇と強攻撃で相手をダウンさせるエリアルスパイクを出すことが可能。連続技の締めに使える。

吹き飛ばし攻撃

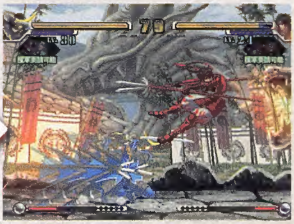
地上で中攻撃と強攻撃を同時押しすると、相手を壁まで吹き飛ばすことができる、吹き飛ばし攻撃を出すことができる。

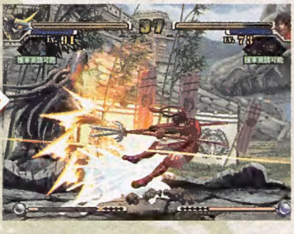
キャラによってはリーチが長くけん制として使いやすい攻撃だ。ためることも可能なので、タイミングを外すなどの使い方もできる。

ヒットさせた場合は？

吹き飛ばし攻撃をヒットさせた場合は、相手方向にレバーを入力することで相手を追うことが可能。さらなる攻撃を狙え。







ためた後に当てると……

ボタンを押しっぱなしにすることで、吹き飛ばし攻撃をためることができる。最大までためると、相手のガードを打ち破り、吹き飛ばすことが可能だ。

複数のガード方法を覚える!



ジャストディフェンス

相手の攻撃をぎりぎりまで引き付けてからガードを入力するとジャストディフェンスとなる。効果は右の通りだが、中でも上の二つが重要。普段は割り込めない連係に割り込んだり、ガード後間合いが離れるような必殺技に反撃する際に役立つぞ。また、成功後はゲージ効率が上がるので、みえみえの連係や飛び道具を狙って出してもいいだろう。

●ジャストディフェンスの特徴

- ガード硬直が短い
- ヒットバックが少ない
- BASARAゲージが増える

パーフェクトガード

レバーをガード方向に入れ弱＋中の同時押しで、BASARA ゲージを若干消費して通常よりも強力なガードを出せる。

また、攻撃を引き付けてからボタンを入力すると、ヒットバック特大のジャストパーフェクトガードとなる。こちらは相手の攻めを低リスクで回避できる強力な防御手段だ。

●パーフェクトガードの特徴

- ヒットバックが大きい
- 体力、ガードゲージの削りを防止できる
- 回復可能体力を大きく回復できる

○ジャストパーフェクトガードに成功すると……

- ヒットバックが特大に!



回復可能体力（青ゲージ）を大幅に回復できる。たまったら率先して使うべし!



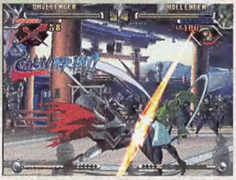
ジャストパーフェクトガードに成功すると、こんなに近くで攻められていても……。



ここまで離せる。受付時間もそこそこあるので、積極的に狙っていこう。

ガードキャンセル攻撃

ガード硬直中に ➡ ＋中＋強同時押しを入力すると、BASARA ゲージを一本、ガードゲージを半分消費してガードキャンセル攻撃を出せる。これは、どのキャラクターも無敵時間がついていて、相手の攻めを安全に切り返せるのが特徴だ。ガーとキャンセル攻撃のヒット後は、相手の起き上がりを攻めるように心がけよう。



ゲージの消費量は大きいが、安全に切り返せて……。

攻勢に移れる。ガードゲージの残量に注意しよう。



各種ゲージの役割を知っておこう



BASARAゲージ

BASARA ゲージは時間の経過や、攻撃を当てることで上昇し、一定量たまるとストックされる（最大5本まで）。ゲージを消費する行動にはBASARA技など強力なものが多いので、右上段に書かれた項目に留意し、ためていこう。



攻め側は攻撃を当てることで、守り側はジャストディフェンスで上昇させられる。

ゲージが無いとパーフェクトガードが使えず、押し込まれやすい。大ピンチだ。

● BASARA ゲージをためる方法

- 時間の経過
- 攻撃を当てる
- 攻撃をくらう
- ジャストディフェンス

● BASARA ゲージを消費する行動

- BASARA技（1本）
- ガードキャンセル攻撃（1本）
- パーフェクトガード（徐々に減少）
- 援軍カウンター （1～4本）
- 援軍ブロック（1本）
- 援軍アシスト（1本）
- 一撃BASARA技（全部）

※カッコ内はゲージ消費量

一撃ゲージ

一撃 BASARA 技を出すために必要な一撃ゲージは試合中、徐々にたまっていく。一撃 BASARA 技を出すには、このゲージがたまっているのが第一の条件なので、注目しておこう。

一撃ゲージは、プレイヤーが特定の行動を取るとたまりやすい。たまりやすい行動を見つけたらそれを積極的に使っていくことで、試合を有利に展開できそうだ。



一撃ゲージがたまると、ここが光り出す！　一撃BASARA技を決めろ！

一撃BASARA技

一撃ゲージ点灯中に弱＋中＋強の同時押しをすると、一撃 BASARA 技発動準備になり、キャラクターが一定時間点滅する。この点滅中は相手の体力に関係無く倒すことができる一撃 BASARA 技を繰り出せるぞ。一撃 BASARA 技は威力はモチロン、技の性能そのものも高いものが多いが、使用するか一撃 BASARA 技発動準備のタイムリミットを迎えるとBASARA ゲージ残量が0になり、さらには一撃ゲージが消失してその試合中一撃 BASARA 技を出せなくなってしまう。



一撃BASARA技発動準備をしないと、一撃BASARA技は出せない。

一撃BASARA技を決めれば相手にどんな体力が残っていてもKOできるので大逆転が可能だ。

受け身、起き上がり、ガードクラッシュ



ダウン復帰を知る

空中で相手の攻撃を受けた後などに任意のボタンを押すことでダウン復帰をすることが可能だ。ダウン復帰には3種類あり、➡を入れながらボタンで前、⬅を入力しながらボタンで後ろにダウン復帰ができる。なお、レバーを入力しないでボタンを押すとその場でダウン復帰をすることができる。



前ダウン復帰は前方向に態勢を立て直す、画面端付近から逃げるのに使える。



同じダウン復帰を取る続けると、ダウン復帰後に追撃を受けてしまうことが多い。



3種類のダウン復帰を使いこなして、相手に追撃させないようにしていこう。



ニュートラルダウン復帰はその場で体勢を立て直す、すぐ着地できるメリットがある。



後ろダウン復帰は後ろに態勢を立て直すので、画面中央では使いやすいだろう。

2種類の起き上がり

相手の攻撃を受けて自分がダウンしてしまったときにレバーを⬇方向に入力し続けることで、起き上がるまでを遅くするディレイ起き上がりが可能。さらに、ダウンした瞬間に⬆方向を入力することで、クイック起き上がりもできる。主に相手の起き攻めなどを起き上がりの時間を変化させることで、不利な状況を打開する防御策として活用していけることだろう。

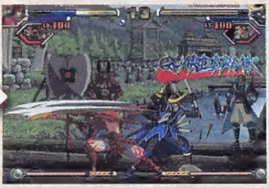


起き上がり時間をずらすことによって、相手も攻めがやりにくくなる。クイック起き上がりは一瞬だけ⬆方向にレバーを入れる必要がある。

ガードクラッシュに注意!

体力ゲージの下にガードゲージが存在し、ガードをすることによって減らされてしまう。ガードゲージが無くなるとガードがクラッシュして、強制的によろけ状態になってしまい追撃を受けてしまうので、気を付けておこう。





援軍システム



援軍は要請までの時間でレベルアップ

援軍は基本的に要請するまでの時間でLvが上昇していく。全てのキャラクターが同じ感覚でレベルが上がっていくわけではなく、キャラクターによってLv上昇に違いがあり、遅いキャラクターもいれば、早いキャラクターもいる。援軍Lvは援軍キャラクターアイコンの横に表示されている。また、援軍到着後の援軍待機状態中もLvは上昇するので、早めに呼び出すということもアリか？

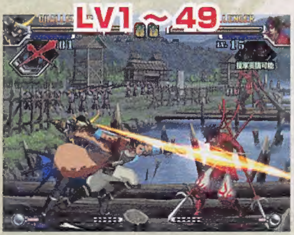


体力ゲージ下に表示されているのが援軍Lv。高い方が援軍行動の使用回数が増えるものの、上昇には時間を要する。

LVによる変化①　援軍の攻撃

援軍Lvが上昇すると援軍アタック（対地）、援軍アシストが3段階の変化をする。攻撃の変化はLv49未満が1段階、Lv50以上100未満が2段階、Lv100が3段階となっている。これは援軍Lv表示の色も青→黄色→赤と変化するので、一目りょう然といえる。援軍アシストも同様に攻撃が変化をするぞ。Lvが高い方が強力な攻撃を出せるが、援軍要請までに時間がかかるのがデメリットとなっている。いつ呼び出すか？　の判断や駆け引きがポイントとなってくる。

LV1～49



LV50～99



LV100



LVによる変化②　援軍ゲージについて

援軍ゲージとは、援軍行動をするために使用するゲージのことで、援軍アイコンの下にあるゲージがそれだ。援軍ゲージは援軍要請前のLv上昇とともに増加し、Lv100要請時が最も長くなる。援軍到着後は、援軍ゲージが赤くなり、このゲージを消費して援軍行動をする。なお、援軍ゲージを消費する量は援軍行動によって違いがある上、回復は援軍ゲージが長いほど早い。

なお、援軍ゲージは援軍Lvと違い、低いLvで援軍が到着した後に援軍を待機させていたとしても増加することは無い。つまり、要請した時点のLvが援軍ゲージの長さを決定するということだ。援軍ゲージが長ければ、援軍ゲージ消費量の少ない援軍アタック、援軍エリアルアタックを多く使えるぞ。



援軍ゲージは要請前の援軍Lvとともに増加する。援軍ゲージ（赤い部分）が多いほど、援軍行動を使用できる回数が多い。


援軍ゲージが長ければ、援軍アタックのあとに援軍アシストを組み込むなど、立ち回りや連続技を強化できるのが利点。ただし、要請が遅くなるのが欠点だ。

援軍アタック（対地）

対地上用の援軍アタックを出す行動で、援軍ゲージの約１／３分の量を消費する（例外アリ）。レバー入力で出現位置を指定でき、後ろ方向、ニュートラル、前方向の３方向から出現させられる。

援軍アタックは移動、攻撃中ならいつでも出せるが、やられ状態、ガード、起き上がり直後は出せないので注意。主な使い方は立ち回りや連続技の強化など。立ち回りでは攻め込むときに援軍アタックを盾にしたり、攻撃をガードされたときのフォロー、ジャンプ中に出すなどといった使い方が強力だ。



攻撃中はいつでも出せる。連続技がヒットしたときに出し、連続技を強化しよう。



連係をガードされたあとのフォローに出せば、さらに攻めを継続させられる。



相手の攻撃をガード直前に←＋援で援軍アタックを出せば、防御的にも使用できる。

援軍アタック（対空）

援軍が斜め上に上昇しつつ攻撃する行動で援軍ゲージの消費量は援軍アタック（対地）と同じ。相手のジャンプ攻撃に対して使っていくのが効果的。ヒット後は追撃を狙え！



ヒット後はダウン復帰不能時間があるので追撃が可能。ヒットorガードを見極めて行動すること。



レバー↗or↓or↖で出現位置を調整できる。相手のジャンプした位置によって合わせて出そう。

特殊な援軍アシストも!?

次のページで紹介している援軍アシスト。真田幸村と織田信長の援軍アシストは、特殊な条件下で、大きな変化が現れるのだ！

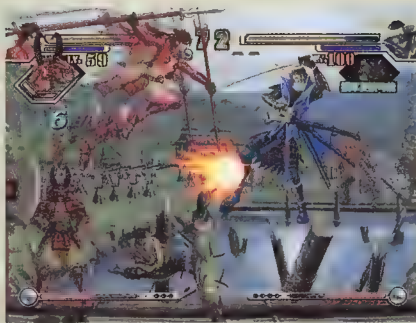



巨大なお館様が出現！　援軍レベルが100の時のみ、「灼熱鳳凰覇」でいつもと異なったタイミングで援軍アシストをするのだ。

援軍レベル100で「苦ヲ喰ム紅」中に援軍アシストをすると、濃姫の大砲から蘭丸登場！

援軍エリアルアタック

エリアル攻撃中に援軍ボタンを押すと、援軍が地上から対空攻撃を出して追撃する。援軍ゲージの消費量はゲージの約 1/3 本。ヒット後は長いダウン復帰不能時間を持つため、追撃が可能となる。通常のエリアル攻撃からの連続技はダメージがやや乏しいため、これでダメージアップが望める。

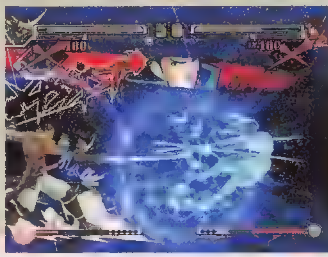


ダメージのやや低いエリアル攻撃にダメージアップを狙える援軍エリアル。ダウン復帰不能時間が長い。

援軍アシスト

援軍アシストは特定の BASARA 技中に特定のタイミングで援軍ボタンを押すと、発動可能。BASARA ゲージを 1 消費し、援軍ゲージはそのときにある量すべてを消費して発動する。援軍アタック同様、援軍 Lv によって攻撃が 3 段階に変化。

基本的には援軍エリアル同様、連続技のダメージアップという役割だが、タイミングよく出さないと連続ヒットしないものが多い。援軍カウンターを出されない状態で大ダメージを与えるのが強みだ。



BASARAゲージを消費するだけあって、援軍アシストのダメージはかなり高い。BASARAゲージがあるなら必ず出そう。

援軍カウンター

BASARA 技、一部の投げ技以外のやられ状態中に発動可能で相手の攻撃を援軍がカットする。

強力だが援軍ゲージを全消費し、援軍の Lv が 30 ダウン。その上、BASARA ゲージを 1 消費する。さらに、1 回の使用ごとに BASARA ゲージの消費が 1 ずつ増え、最大で 4 ゲージ消費することになる。なお、消費ゲージが 2 以上の状態で 1 ゲージしか無い場合でも、援軍カウンターは発動は可能だ。



どうしようもないときの、緊急回避手段で使おう。

連続技をカットするので強力な防御手段だが、援軍Lv30ダウン、ゲージ消費も大きい。

援軍ブロック

援軍カウンターと対になる存在が援軍ブロック。相手が援軍カウンターを発動させたときのみ発動可能とタイミングは非常にシビア。

成功した場合、相手の援軍カウンターは無効になり、大きなスキをさらす上に援軍ゲージは 0 という状態になる。相手からの妨害を心配することなく、最大ダメージの連続技を決めるチャンスを作れる。

援軍ボタンを押すタイミングは相手次第なので難しいが、成功時の効果は絶大だ。



連続技を決めたが、相手が素早く援軍カウンターを発動。ここで援軍ボタンを押せば……。



援軍ブロックが発動。味方の援軍キャラが敵援軍のカウンターをブロックする。



その後は、スキだらけの相手に連続技をたたき込め!

特殊な援軍を持つ武将

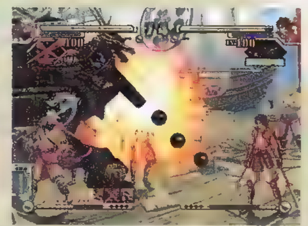
毛利元就、長曾我部元親、本多忠勝の３人は、他キャラとは援軍システムが違うため、注意が必要。

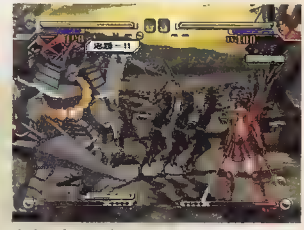
毛利元就には援軍アタック（対空）が無いものの、援軍ゲージを消費するタイプの豊富な援軍必殺技がある。また、援軍アタックや援軍必殺技の援軍ゲージ消費量も少ないので、援軍を多く呼べる。

長曾我部元親は援軍を呼んだだけでは従来のシステムは全く使用できない。しかし、戦闘中に小判を入手し、それを消費することでカラクリ兵器を生産できる。カラクリ兵器は３種類の援軍アタックを持つが、援軍アタック（対空）や援軍エリアルは使用できない。また、援軍に耐久力が存在する。

本多忠勝は援軍を呼ぶと、使用できる必殺技が増加するのが特徴。ただし、戦闘中に家康がさらわれることがあり、救出に失敗すると援軍を絡めた行動が使用できなくなるといったデメリットを持つ。


援軍が兵士のため、ワラワラと増援を呼べる毛利。援軍を絡めた多彩な行動が可能だ。

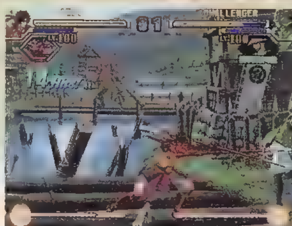

長曾我部元親は援軍を呼ぶまでに時間がかかるが、強力なカラクリ兵器を呼べる。

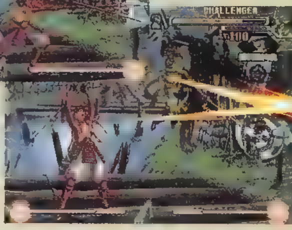

家康を守りながら闘う必要のある忠勝。援軍による制約が大きい特殊なキャラだ。

援軍のメリット

援軍アタックなど攻撃的な援軍行動のメリットは、『回復可能体力にもダメージを与える』点。本体のみだと連続技を決めても回復可能体力が多く残るが、援軍アタックなどは回復可能体力に大きくダメージを与えるため、実ダメージが非常に高い。

援軍を早く呼べば、立ち回りで常に援軍が使えるため、戦闘でのアドバンテージを握りやすい。しかし、援軍行動を多くは使えないという欠点もある。逆に、援軍Lvを上げてから要請すれば、多彩な援軍行動が可能なため、戦闘で大きく有利になれる。ただし、要請までの時間が長いため、高Lvでの要請を狙う場合は、１ラウンド目に苦戦を強いられるのがデメリット。要請のタイミングを見極めていこう。

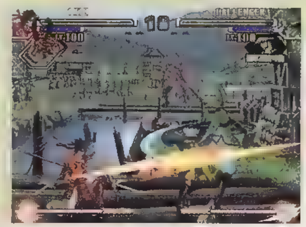

真田幸村で【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】→烈火→とどめの連続技を決める。右側の回復可能体力（青ゲージ）に注目。


烈火の後に援軍アタックを組み込んだ場合の回復可能体力はこれぐらい。実際に与えるダメージが高く、援軍アタックのメリットは大きい。

援軍を抑えるには？

援軍行動のメリットは今まで述べた通り、非常に強力。相手も当然同じく援軍を使用するため、これへの対策行動も必要となる。理想的なのは援軍の援軍ゲージを消費させること。援軍行動で現れた援軍キャラを攻撃すると援軍ゲージを消費させられる。援軍ゲージを消費した後は、長時間援軍が呼べなくなるため、有利な時間となる。援軍キャラを倒すことも意識しよう。

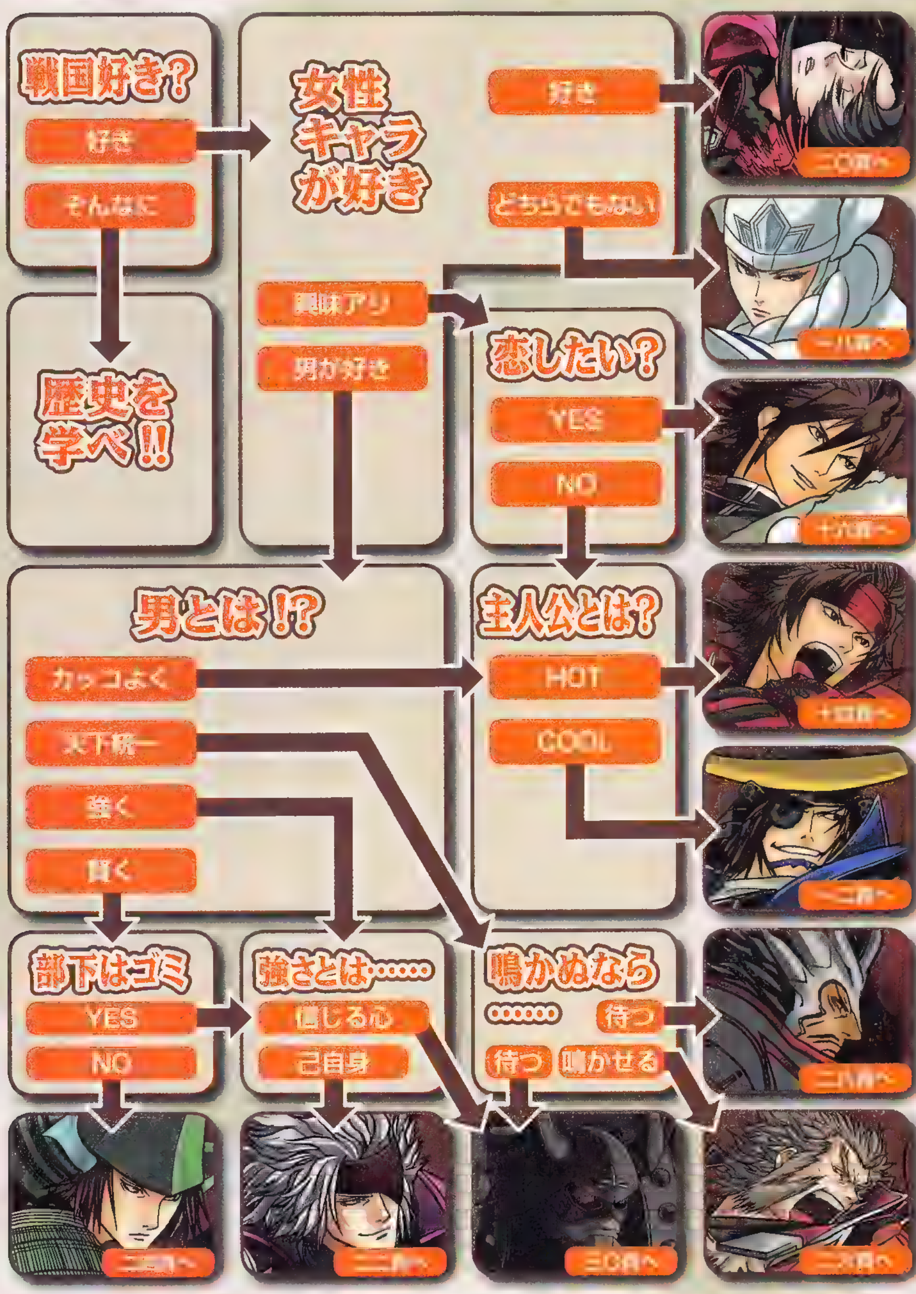

厄介な援軍行動だが、行動後は退却する前に一定時間無防備になるのが特徴。


この間に攻撃をすると、援軍ゲージが減少するので、援軍行動がやりにくくなる。


援軍ゲージを０にしてしまえば、回復まで時間がかかり、アドバンテージを得られる。

戦国CHARA選び

自分のスタイルに合ったキャラクターを、このフローチャートで選び出せ！





伊達政宗

使いやすい通常技や、飛び道具、対空技といった分かりやすい必殺技を持つスタンダードなキャラ。当身技やタメ技も完備しており、どの距離でも闘える性能を持っているのが魅力だ。

	技名		コマンド
[illegible]	空中投げ	[illegible]	空中で→+強
	六爪叩きつけ	[illegible]	→+中
	一刀横薙ぎ	[illegible]	→+強
必	JET-X	[illegible]	↓↘→+強（タメ可能）
	DEATH FANG	[illegible]	→↓↘+中（タメ可能）
	MAGNUM STEP	[illegible]	↓↙←+強
	WAR DANCE	[illegible]	↓↙←+中→中連打
	RE-BITE	[illegible]	↓↙←+弱
[illegible]	PHANTOM DIVE	ファントムダイブ	↓↙←↓↙←+強
	HELL DRAGON	ヘルドラゴン	↓↘→↓↘→+強
一撃	HELL END DRAGON	ヘルエンドドラゴン	↓↙←↙↓↘→+強

二

通

しゃがみ中／斜め上に強く、相手の跳び込みに対しての対空攻撃として使っていける。また、連続技に組み込んでダメージを上げるのにも役立つぞ。

立ち中／リーチが長く、スキも少ない優秀なけん制技。連続技にも組み込みやすい。

→＋強／リーチが長く、けん制としてはトップクラスの強さを持っている。中距離の主力だ。

立ち強／攻撃判定が強く、上方向もカバーできる優秀な技。また、連続技のパーツとしても重宝する。

→＋中／発生は遅いが中段技なので崩しに使おう。

ジャンプ強／下に判定が強く、横にも強い技なので安心して振っていけるジャンプ攻撃の主力。



かなりのリーチと、驚異の判定の強さを持つ→＋強攻撃。中距離のけん制として活用しよう。



斜め下方向を大きくカバーしているジャンプ強攻撃、跳び込みに多用していきたい。

援

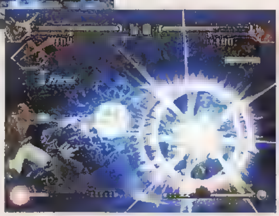
援軍アタック／突進技である援軍アタックはレベルに合わせてヒット数が変わってくる。レベルが1～49ならば1ヒット、50～99は2ヒット、100になれば2ヒット＋雷をまとって攻撃する。主に固めや連続技のパーツとして使っていこう。

援軍アタック（対空）／小次郎が上昇しながら攻撃を繰り出す。発生が早いので相手の跳び込みを見てから落とせる。また、空中ガード不能技でもあるので、空中の相手にパーフェクトガードを強要できる。

援軍アシスト／HELL DRAGON時に発動可能。小次郎が一緒に飛び道具を繰り出し攻撃する。ダメージを稼ぎたいときに使っていこう。



突進技である援軍アタックは固めや連続技のパーツとして重宝する。



大幅にダメージが上がる援軍アシスト。ダメージを稼ぎたいときに使っていこう。

JET-X／水平に飛んでいく飛び道具技。遠距離でのけん制として使っていこう。空中でも出すことが可能で、空中版は軌道が斜め下に向かって飛ぶので、地上の相手に対してのけん制として優秀な技になる。地上版はボタンを押し続けることでタメることができ、攻撃回数とダメージが上がっていくぞ。

DEATH FANG／上昇しつつ切り上げる無敵時間のある対空技。割り込みやリバーサルに活用していこう。空中でも出すことが可能で、DEATH FANGもボタンを押し続けるとタメることができる。タメにより攻撃回数とダメージが上がっていく。

MAGNUM STEP／前進しながら雷撃を打ち出す突進系必殺技。相手に届くか一定距離を進むと攻撃が発生するようになっている。相手にガードされても反撃は受けないので、奇襲や連続技に使えるぞ。

WAR DANCE／目の前で刀を振り回し、複数回連続攻撃をする技。連続技や固め、ガードの上からのケズリにも使っていける技だ。また、中攻撃を連打することにより、攻撃回数とダメージも増えるので相手との距離を見て連打するかを決めていこう。

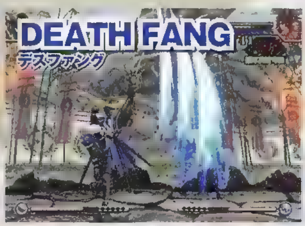
RE-BITE／中・上段を取れる当て身技。発生が早いのでさまざまな場面で狙っていける。当身に成功すると相手を画面端まで吹き飛ばす攻撃を繰り出す。また、相手の飛び道具に合わせて出すと、飛び道具を跳ね返すことができるので、遠距離戦でも非常に重宝する技だ。

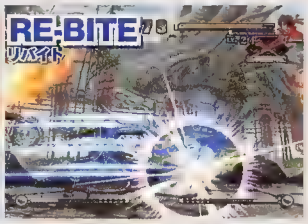
PHANTOM DIVE／BASARAゲージを消費して繰り出せるBASARA技。刀で相手を吹き飛ばした後に雷撃と共にたたきつけ攻撃する。発生が早く主に連続技に組み込んで使っていける。

HELL DRAGON／飛び道具系のBASARA技。多段技なのでケズリ能力が高く、中距離や遠距離でのけん制技として活用できるだろう。

HELL END DRAGON／一撃BASARA技。両手の刀に雷撃を集め、巨大な竜の形で撃ち出す豪快な技。発生が非常に早いので連続技の締めとして使用や、相手の連係への切り返しなどに使える、汎用性が高い一撃BASARA技だ。

















① 【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強】→MAGNUM STEP

②援軍アタック（対空）→ジャンプ中→【ジャンプ中→ジャンプ強】→空中DEATH FANG



真田幸村

幸村は使いやすい必殺技を多く持ち、シンプルに闘える接近戦主体のキャラ。ジャンプ強やダッシュしゃがみ弱で近付き、ガードされてもリスクの少ない虎炎・壱を主体に攻めよう。

	技名		コマンド
特	空中投げ	くうちゅうなげ	空中で→＋強
	一槍叩きつけ	いっそうたたきつけ	→＋中
	二槍回転斬り	にそうかいてんぎり	→＋強
必	虎炎・壱	こえん・いち	↓↘→＋弱（タメ可能）
	虎炎・弐	こえん・に	↓↘→＋中
	虎炎・参	こえん・さん	→↓↘＋中（＋強ボタンでタメ可能）
	烈火	れっか	↓↙←＋中→中
	烈火・とどめ	れっか・とどめ	↓↙←＋中
	朱雀翔	すざくしょう	↓↙←＋強
	朱雀翔（空中）	すざくしょう（くうちゅう）	空中で↓↙←＋強
B	大華炎花火	だいかえんはなび	↓↙←↓↙←＋強
	灼熱炎鳳覇	しゃくねつえんおうは	↓↘→↓↘→＋強
一撃	熱血！大噴火	ねっけつ！だいふんか	↓↘→↘↓↙←＋強

通

しゃがみ弱／連続で出せる下段攻撃。連続技の始動に使える。
立ち中／斜め上方向に非常に強い技。空中の相手を落とすときや、空中連続技のつなぎに便利。
立ち強／２段目はヒット、ガードを問わず相手を引き寄せ効果があり、連続技や固めに使える。
しゃがみ強／ダウンを奪う下段。連続技やけん制に。
二槍回転斬り／２段目が下段かつリーチが長い。立ち強やしゃがみ強をガードされた後のフォローに。
ジャンプ弱／発生が早く、空対空や跳び込みに便利。
ジャンプ中／上方向に強いので、空対空で使える。
ジャンプ強／下方向に強く、跳び込む際に有効。
投げ／成功後に援軍アタックで追撃を決められる。



ジャンプ強はメインの跳び込み技。先端を当てるように出し、ここから接近戦を仕掛けよう。



立ち中は上方向に強く、相手のジャンプの出掛かりや、ジャンプを迎撃する技として便利。

援

援軍アタック（対地）／佐助がジャンプしつつ手裏剣で攻撃する。援軍レベルでヒット数が上昇し、50未満で１、50以上100未満で２、100で３ヒットする。飛び上がるので打点の低い攻撃を避けるのが利点。
援軍アタック（対空）／斜め上に上昇しつつ、２ヒットする蹴りを出す。こちらには援軍レベルの影響は無い。ヒット時はジャンプ攻撃で追撃可能。
援軍エリアル／援軍アタック（対空）と同様の攻撃。
援軍アシスト／灼熱炎鳳覇中に出せ、佐助が竜巻を飛ばす。こちらも援軍レベルで竜巻の数が増加、レベル50未満で１、レベル50以上100未満で２、レベル100で３発飛ばす。



援軍レベル100時の援軍アタック（対地）は相手にヒットする時間が長く、連係に使いやすい。



援軍アタック（対空）は強力な対空手段。空中からの接近をこれで阻止しよう。

虎炎・壱／突進しつつ拳を出す。弱ボタン押しっぱなしでタメることができ、突進力、ダメージがアップし、ヒット時は吹き飛ばし攻撃ヒット後と同じやられ状態になる。追加入力で虎炎・弐、虎炎・参に派生可能。派生させれば連続ヒットを狙え、ガード時は虎炎・壱で止めればスキも小さい。

虎炎・弐／突進しつつ槍でなぎ払いを出す。リーチの長い下段攻撃で、突進中は上半身無敵。また、追加入力で虎炎・参に派生可能。先端を当てればスキも少ない。

虎炎・参／出始めから攻撃発生前まで無敵時間があり、反撃技として高い性能を持つ。なお、コマンド入力後、強押しっぱなしでタメが可能。最大タメ時はダメージ、上昇高度が大幅に上がる。

烈火：とどめ／二つの槍で連続突きを繰り出す。追加入力でとどめを出せ、ヒット時はダウンを奪う。通常技キャンセルで出すのが基本で、ヒット時はとどめまで、ガード時は烈火で止めればスキは小さい。

朱雀翔／小さくジャンプしつつたたきつけ攻撃を出す中段技。ヒット時は相手がバウンドするので追撃が可能。中間距離からけん制技に合わせて出したい。

朱雀翔（空中）／横に回転しながら槍で攻撃し、ヒット時は横に吹き飛ぶ。空中連続技の締めに使おう。

大華炎花火／槍を大きく回転させ、斜め上方向に炎を飛ばすBASARA技。攻撃発生が早く、近距離ヒット時は相手を巻き込めるので、追撃に便利。

灼熱炎鳳覇／巨大な炎の鳳凰を前方に飛ばすBASARA技。多段ヒットする飛び道具。また、援軍アシストが可能。さらに、援軍レベル100の場合のみ、特定のタイミングで援軍アシストをさせると、武田信玄を模した巨大な炎、『お館様レーザー』に変化する。

熱血！大噴火／炎をまとった跳び蹴りを放つ一撃BASARA技。突進力がある上、スピードも速い。通常技から援軍アタックを挟み、連続技で狙うのが理想的だろう。ヒット後は演出が入り、空の彼方へと相手を蹴り飛ばす。幸村ならではの豪快な演出だ。



真田幸村基本コンボ

① 【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強】 （烈火：とどめ）or大華炎花火

② 【しゃがみ弱→立ち中→立ち強→しゃがみ強→➡＋強】 灼熱炎鳳覇→援軍アシスト

前田慶次



リーチが非常に長く、大振りな技が多いけん制メインの前田慶次。リーチに見合ったパワーも兼ね備えているので、けん制から大ダメージを狙う戦法が主方になってくるぞ。

	技名		コマンド
[illegible]	あぐら崩し	あぐらくずし	空中で↓＋中
	恋のうわさ	こいのうわさ	→＋中
	恋のかけひき	こいのかけひき	→＋強
[illegible]	横恋慕	よこれんぼ	↓↘→＋弱（タメ可能）
	下こがれ	したこがれ	↓↘→＋中（タメ可能）
	恋の峠越え	こいのとうげごえ	↓↙←＋弱
	恋の峠越え(対空)	こいのとうげごえ	↓↙←＋中
	ひとり相撲	ひとりずもう	↓↘→＋強
	恋の鞘当て	こいのさやあて	↓↙←＋強
[illegible]	恋の嵐	こいのあらし	↓↙←↓↙←＋強
	一目惚れ	ひとめぼれ	↓↘→↓↘→＋強
一撃	祭りだ！ワッショイ！	まつりだ！わっしょい！	↓↙←↙↓↘→＋強

通

立ち中／そこそこリーチが長く、地上の相手へのけん制として優秀な技。立ち強よりはスキが少ないので、気軽に振っていける。

しゃがみ中／真上に拳を振り上げる攻撃なので、真上から来る相手への対空に使える。しかし、横に判定が薄いので間合いに注意しよう。

立ち強／地上けん制で使いやすい、横に長いだけでなく、上方向もカバーしているので地上でのけん制の要となりそうだ。

しゃがみ強／リーチが長く、下段攻撃なので遠距離でのけん制や連続技に組み込んでいこう。

ジャンプ強／下方向に強い技なので、跳び込む際には主にこの技を振っていこう。



リーチが長く、判定は強い立ち強。使いやすい技なので多用していこう。



リーチが長い下段攻撃のしゃがみ強。大振りだが、中距離では相手の足止めに使える。

援

援軍アタック／召喚されるモグラの数は援軍のレベルに比例して多くなってくる。レベル 2～49 は 1 匹、レベル 50～99 は 2 匹、レベル 100 には 3 匹になる。また、←＋援軍の場合はモグラヒット時にこちらに引き寄せる距離が多くなるので、連続技に使える。

援軍アタック（対空）／まつが飛び上がりながら攻撃する対空攻撃。発生が早く使いやすい技だ。

援軍アシスト／ BASARA 技である一目惚れ中に出すことができ、獣を呼び出し同時攻撃を仕掛ける。大幅にダメージが上がるので使っていこう。



援軍アタックはヒット時、こちらに吹き飛んでくるので、連続技を決めていこう。



援軍アタック（対空）は発生が早く使いやすい対空攻撃だ。

横恋慕／リーチの長い超刀で前方をなぎ払う技。攻撃後のスキは少なく、主力として振っていきたい必殺技だ。ヒット時は相手が吹き飛ばされるので、キャンセルして追撃していこう。また、ボタンを押し続けることにより、タメることも可能。

下こがれ／超刀と鞘を組み合わせて繰り出す下段攻撃。リーチが非常に長く、画面端の相手にも届くほど。ヒットした相手は浮き上がるが、受け身不能時間は長くないので、連続技へはつなげられない。
なおタメることも可能で、タメ切った状態でヒットさせると相手をこちらに引き寄せる。引き寄せられた相手に向かってジャンプ攻撃を出すと、エリアルジャンプになるので、空中連続技を決めていこう。

恋の峠越え／超刀を使い、移動しながら蹴りを繰り出す移動系突進技。相手との距離を一気に詰めていきたいときや連続技に組み込んでいこう。

恋の峠越え（対空）／恋の峠越えの対空バージョン、横ではなく上に飛び上がりながら蹴りを繰り出し相手を地上にたたき落とす。予備動作中に無敵があるが、攻撃発生時までは続かないので注意しよう。

ひとり相撲／相手を超刀で反対側にたたきつけるコマンド投げ。反対側にたたきつけた相手に追撃を決めることができるので、ガード崩し手段として重宝することだろう。投げの間合いはそれほど長くはないが、フロントダッシュがステップになっている慶次には使いやすい崩し手段となる。

恋の鞘当て／超刀の鞘を取り出し斜め上に投げつける技。鞘は飛び道具として放物線を描く軌道で飛んでいく。技の発生は遅いが、遠距離での対空＆けん制として使っていける。

恋の嵐／BASARA ゲージを使用する BASARA 技。目の前に巨大な竜巻を発生させて攻撃する。中距離の相手に対して有効なけん制攻撃だ。

一目惚れ／BASARA ゲージを使用して出せる BASARA 技。超刀を振りかぶってから地面にたたきつける。たたきつけた後に発生する岩塊にも攻撃判定がある。無敵時間が少なく発生は早くないが、画面端まで届くので遠距離のけん制として使える。

祭りだ！ワッショイ！／一撃 BASARA 技。発生が早く連続技に組み込めるので狙いやすい。



① 【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ強】● 恋の峠越え
② （画面端付近）ひとり相撲→【ジャンプ中→ジャンプ強】→立ち強 ● 恋の峠越え

上杉謙信



「冷気」を発する技を決めれば、相手の攻撃動作を遅くできる。この状態を嫌がって出した攻撃に当て身技「神反」や、持ち前のスピードを生かした反撃を決めるのが必勝パターンだ。

	技名		コマンド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	回転鞘突き	かいてんしょうとつき	→＋中
	露払い	つゆはらい	↓＋[illegible]（タメ可能）
[illegible]	神[illegible]・地	しんな・ち	↓↘→＋弱
	神[illegible]・天	しんな・てん	↓↘→＋中
	神反・地	しんはん・ち	↓↙←＋弱（タメ可能）
	神反・地（定[illegible]）	しんはん・ち（[illegible]）	←↓↙＋弱
	神反・天	しんはん・てん	↓↙←＋中（タメ可能）
	神反・天（定[illegible]）	しんはん・てん（[illegible]）	←↓↙＋中
	神翔	しんしょう	→↓↘＋中
	神陣	しんじん	↓↙←＋強（タメ可能）
	神速	しんそく	↓↘→＋強（タメ可能）
	神斬	しんざん	弱
	神燕	しんえん	中
[illegible]	神鏡	しんきょう	↓↙←↓↙←＋強
	神烈	しんれつ	↓↘→↓↘→＋強
一撃	神域	しんいき	↓↙←↙↓↘→＋強

一八

通

しゃがみ弱／連打可能な下段攻撃。連続技始動、崩しに使える。
立ち中／発生、リーチ、判定ともに優れた主力けん制技。空振り時のスキは大きいので注意。
しゃがみ中／上方向に強く、対空になる。横への判定もそこそこ強いので、けん制にも活用できる。
しゃがみ強／リーチが長い下段技。コンボの中継に。
回転鞘突き／中段判定の技の中では発生が早めで、打点の低い技をかわしながら攻撃可能。
露払い／発生が遅くスキは大きいが、非常にリーチが長い。ヒットすると相手は冷気状態となる。
ジャンプ中／横に長く判定が強い。空対空で使おう。
ジャンプ強／下方向に強い跳び込み用の技だ。



立ち中orしゃがみ中は、単発でヒット確認してから神速→神斬や、神烈を決められるリターンの大きいけん制技だ。



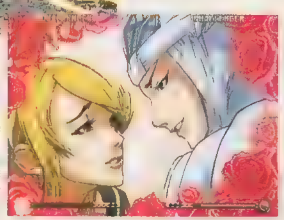
回転鞘突きはガードされたときのスキが大きい。ダメージを増やす意味も含めて援軍とセットで使うのがオススメだ。

援

援軍アタック（対地）／かすががクナイを振り下ろす。リーチが短くけん制には不向きなので連続技や連係に使おう。ヒット時は相手が横方向に大きく吹き飛ぶので、追撃はやや難しい。また、レベル 50 を超えると援軍ボタンをタメ押しすることでクナイを投げられるようになる。レベル 100 では投げる本数が 4 本に。
援軍アタック（対空）／斜め上に大きく飛び上がりながらアッパーを繰り出す。対空、ジャンプ防止での使用はモチロン、発生の早さを生かして各種神反失敗時のフォローに使うのも効果的だ。
援軍アシスト／神烈中に派生し、謙信とかすがで攻撃を仕掛ける。回復可能体力を大きく奪えるぞ。



クナイ投げはヒット後あまり吹き飛ばないので追撃しやすい。時間的に余裕のある投げ後などはこちらにつなげよう。



援軍アシストはステージ中央でも起き攻めに移行可能。演出がとても美しいのでプレイヤーのやる気アップ間違い無し!!

冷気状態について／謙信は特定の技を決めると、相手を冷気状態にできる。冷気状態中は体が白く点滅し、攻撃の発生が遅く、被ダメージが大きくなるぞ。この状態は一定時間が経過するか、プレーヤー側が攻撃をヒット or ガードさせる、相手側が攻撃を出すことで解除できる。プレイヤー側は解除目的で出した攻撃に対し、神反や打撃での反撃を狙っていこう。

神雫／神雫・地は前方に、神雫・天は斜め上に一定時間停滞する冷気を飛ばす。この冷気には攻撃判定は無いが、触れた相手を冷気状態にできる。

神陣／横に 1 回転した後、前方に氷の柱を発生させる。タメると柱の大きさ、攻撃力が変化。また、技の出始めに無敵時間があり、割り込みや起き上がりにもある程度使っていける。ヒット時のみ相手は冷気状態となる。

神速／低姿勢で突進する。タメると突進スピードが徐々に上昇し、最大までタメると目にも止まらぬ速さで駆け抜け、斬り付ける。神斬と神燕に派生可能。

神斬／神速から派生する居合い斬り。発生が早く、ダウンを奪えるので連続技に使いやすい。

神燕／神速から派生するジャンプ斬り。しゃがみ状態には当たらないが、ヒット時は冷気状態にできる。

神反／神反・地は下段攻撃、神反・天は下段以外の攻撃を受けると発動する当て身投げ系の技。大きく踏み込みながら構えに移行するので、明らかに届かないような間合いで出された攻撃でも強引に取ることができる。ボタンを押しっぱなしにすることで当て身可能時間 を延長できるので、相手の反撃タイミングを惑わしていこう。なお、神反・天は飛び道具を跳ね返す能力も持っている。

神反（定置）／神反とほぼ同性能。こちらは当て身可能時間の発生が早い代わりに時間延長はできない。

神翔／飛び上がりながら剣を振り回す。空中で出せる唯一の必殺技なので、連続技の締めに使おう。

神鏡／当て身投げ系の BASARA 技。すべての打撃技を取ることができ、出始めから当て身判定が発生する。当て身に失敗した場合は自動的に打撃技に派生する。ヒット時相手は冷気状態に。

神烈／突進後、連続で剣撃をたたき込む。無敵時間こそ無いものの、発生、移動距離とも優秀で、連続技や反撃に非常に使いやすい。また、援軍アシストに派生できるので、追加ダメージも見込める。

神域／回転しつつ氷の薔薇を振りまく。ヒットすると相手は氷漬けになり、そこにさらなる斬撃を加えてフィニッシュする一撃 BASARA 技だ。リーチは短いが発生が早く弱攻撃から連続ヒットするぞ。


神雫・地
しんな・ち


神陣
しんじん


神反・天
しんはん・てん

一九


神雫・天
しんな・てん


神反・地
しんはん・ち


神鏡
しんきょう


神烈
しんれつ


神域
しんいき

①しゃがみ弱×1～3ヒット→しゃがみ強 神速～神斬or神烈～援軍アシスト
②神反・地or神反・天→（ダッシュ強→ダッシュ）×5 神陣→ジャンプ強 神翔



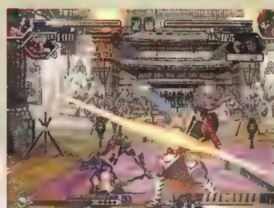
お市

お市は体力が少なく攻撃力は低いが、特殊な技が多いテクニカルキャラ。ブロッキングや開け根の国などクセが強い技を使いこなせれば、非常に強力なキャラへ変ぼうするぞ。

	技名		コマンド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]れ[illegible]の主[illegible]	[illegible]	下段攻[illegible]に合わせて↓
	[illegible]え[illegible]の羽[illegible]	[illegible]	空中で↓↘→+中
	[illegible]え[illegible]の羽[illegible]	[illegible]	空中で↓↙←+中
	[illegible]め[illegible]の[illegible]	[illegible]	↓↘→+中（タメ可[illegible]）
	[illegible]め[illegible]の[illegible]	[illegible]	↓↙←+中（タメ可[illegible]）
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	→↓↘+[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）中
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）↓+[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）→+中
	[illegible]け[illegible]の[illegible]（[illegible]）	[illegible]	（[illegible]の手発動中）→→
	[illegible]け[illegible]の[illegible]（[illegible]）	[illegible]	（[illegible]の手発動中）←←
	[illegible]け[illegible]の[illegible]（[illegible]）	[illegible]	（[illegible]の手発動中）↑
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）↓↙←+[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）↓↙←+[illegible]
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手発動中）↓↙←+中
	[illegible]け[illegible]の[illegible]	[illegible]	（[illegible]の手で持ち上げ中）[illegible]
B	[illegible]え[illegible]の[illegible]	つどえねのゆめ	↓↙←↓↙←+強
	染まれ緋の雨	そまれひのあめ	↓↘→↓↘→+強
一撃	至れ死の淵	いたれしのふち	↓↙←↙↓↘→+強

通

立ち中／発生は遅いが、判定が強く早めに出して対空に使える。持続は非常に短いので、相手の行動に合わせて出して行きたい。
しゃがみ中／発生が早く判定は強い。お市の主力技となる技だ。連続技のパーツとしてはもちろん、割り込みにも使っていこう。
立ち強／リーチが長く使いやすいが、判定が弱く、打ち負けることが多いので注意して使おう。
しゃがみ強／数少ないお市の下段攻撃。しゃがみ弱は当てた後に技がつながらないので、しゃがみ強からの連続技が下段の選択肢となる。
ジャンプ強／下方向に強く、主に跳び込み時に活用していこう。



しゃがみ中は発生が早くお市の技では使い勝手がいい技。積極的に出していこう。



しゃがみ弱はその後に技がつながらないので、下段の選択肢にはしゃがみ強を使おう。

援

援軍アタック／長政が盾を飛び道具のように飛ばし、相手を攻撃する。援軍レベルによってヒット数が変わっていく。レベル1～49ならば1ヒット、レベル50～99までは2ヒット、レベル100で3ヒットとなっている。攻撃力の低いお市は援軍アタックでダメージを稼ぎたいので、レベルを高くしておきたいところ。
援軍アタック（対空）／長政が上昇しながら突きを繰り出す対空攻撃。発生が早く使いやすい。
援軍アシスト／BASARA技である染まれ緋の雨中に発動可能。長政が刀で切り付けてダメージを与える。タイミング次第でヒット数が変わるので注意。



盾を飛ばして攻撃する援軍アタック、連続技のつなぎとして優秀だ。



援軍アタック（対空）は対空に重宝するぞ。

必

護れ根の主・陽／相手の攻撃に合わせてレバーを➡と入力することで発動する技。発動すると相手はしばらく行動不能になり、ガード不能の魔の手で攻撃する。成功時にボタンを押すことにより、魔の手の攻撃に異常状態を引き起こす属性を付けられる。しかし、タメ過ぎると相手に行動不能から回復されて避けられてしまうので、ほどほどにタメていこう。

護れ根の主・陰／護れ根の主の下段バージョン。下段攻撃を取ることができる。

惑え緋の羽・陽／空中で薙刀を回しながら滑空し、攻撃する技。主に空中連続技に組み込もう。また、移動中にレバー上下入力で軌道を変化させられる。

惑え緋の羽・陰／惑え緋の羽・陽とは逆に後方へ移動する空中必殺技。

拒め緋の渦・陽／薙刀をプロペラのように回し攻撃する技。相手にヒットしてなくても発生させた風圧で相手を押し返すことができる。相手との距離を取りたいときに使っていける。なお、相手の飛び道具も跳ね返せるので、遠距離のけん制としても使える。

拒め緋の渦・陰／拒め緋の渦・陽の逆バージョン。こちらは風圧で相手をこちらに引き寄せることができる。主に連続技に組み込んでいこう。

開け根の国／お市の要になる技。発生するとお市は気絶し、足元に魔の手が発生する。この状態になることにより、一定時間が経過するかダメージを受けるまでさまざまな攻撃を繰り出すことが可能になる。発生時に攻撃判定と無敵時間があり、切り返しとしても優秀な性能を持っている。再度コマンドを入力すると通常状態へ戻ることが可能。なお、開け根の国状態の技には相手をステータス異常にする効果が付いている技が多い。

開け根の国・触／開け根の国中に出せる判定が強い下段攻撃。相手と接近したときに使おう。

開け根の国・虚／開け根の国中に出せる対空攻撃。周りの魔の手が上方向に伸び攻撃する。

開け根の国・朧／遠距離のけん制で活躍する飛び道具。間合いが開いたときに出そう。

開け根の国・嘆／魔の手による地震攻撃を繰り出す。２段技で振り下ろす拳は中段技で、２段目の地震攻撃は下段攻撃になる。

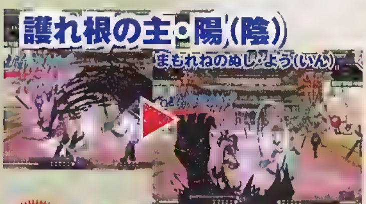
開け根の国・沃／お市の斜め上に魔の手を発生させて攻撃する技。正面から跳び込みに対して出そう。

開け根の国・沃追／お市の正面方向に魔の手を発生させて攻撃する技。非常にリーチが長く、強力な技。遠距離、中距離共に有効なけん制手段になる。なお、開け根の国・沃背は、背後から魔の手が出現する。

集え根の夢／複数の魔の手が出現し、攻撃するBASARA技。発生は遅く連続技に使いづらい。

染まれ緋の雨／薙刀を回しながら上昇し攻撃するBASARA技。発生が早いので、割り込みや連続技に使っていこう。

至れ死の淵／一撃BASARA技。発動と同時に魔の手がお市を飲み込み、その後巨大な魔の手で前方に飛び跳ねて相手を攻撃する。













①➡＋中→しゃがみ中→しゃがみ強→拒め緋の渦・陰

②開け根の国・虚→⬆→開け根の国・沃

長曾我部元親



空中行動が多く、ステージを自由自在に動ける機動力に加え、豪快なパワーも持ち合わせる元親。ジャンプ強や怒九で攻め込みつつ小判を集め、カラクリ兵器を生産すれば勝利は目前だ。

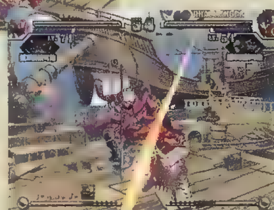
	技名		コマンド
特	碇落し	[illegible]	空中で↓+中
	直蹴り	[illegible]	→+中（タメ可能）
[illegible]	一触	[illegible]	↓↘→+弱（タメ可）ヒット時←or→or↑
	弩九（前）	[illegible]	→↓↘+弱or中
	弩九（後）	[illegible]	←↓↙+弱or中
	弩九：回転	[illegible]	（弩九中）中
	弩九：落下	[illegible]	（弩九中）強
	弩九：急止	[illegible]	（弩九中）弱
	カラクリ兵器生産要請	[illegible]	援+強or中or強
	カラクリ兵器自爆要請	[illegible]	↓↓+援（カラクリ兵器がいる状態で）
[illegible]	五羅：一撃	[illegible]	↓↙←↓↙←+強（タメ可能）
	五羅：二撃	[illegible]	↓+強（タメ可能）
	四縛	[illegible]	↓↘→↓↘→+強（タメ可能）
一撃	千日航路	せんにちこうろ	↓↙←↙↓↘→+強

通

立ち弱／リーチは短いものの、発生が早く接近戦で使いやすい。
しゃがみ弱／発生の早い下段技。ほかの攻撃につなげられないものの、ヒット時は有利な時間が長く、目押しで立ち弱を連続ヒットさせられる。
しゃがみ中／発生は遅いものの、下段攻撃かつヒット時は相手を浮かすので追撃を決められる。
立ち強／攻撃判定が強く、リーチは長い。→＋中にもつなげられ、けん制、連続技で使うのが有効。
ジャンプ中／リーチが長く、空対空として強力。
ジャンプ強／下方向に強い跳び込み技。攻撃判定が広いので、めくりを狙って出すのも効果的だ。
エリアル攻撃／上半身無敵で巨大な攻撃判定を持つ。



中段判定の→＋中はガードを崩す手段として役立つ。タメが可能で、最大タメ時はヒット時にダウンを奪える。



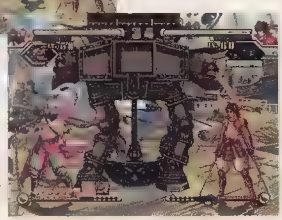
真下に落下する碇落しはヒットすると跳ねる。その後は空中ダッシュなどでの制御が可能だ。

援

元親の援軍システムは他キャラと一線を画す。まず援軍で登場するアニキ親衛隊は戦闘には参加しない。実質的な援軍であるカラクリ兵器を生産するためには小判が必要で、立ち強、しゃがみ強、→＋中最大タメ、一触、宝箱破壊で出現する。この小判を一定量持っていれば、それを消費してカラクリ兵器が生産可能。また、カラクリ兵器は仁王車（消費量 2000 両）、木騎（5000 両）、滅騎（9999 両）と 3 種類あり、援軍レベルで生産できるカラクリ兵器の種類が増える。50 未満は仁王車のみ、50 以上 99 未満は木騎が追加。100 時は滅騎も生産できる。なお、援軍レベルが高いときの方が、生産要請～登場するまでの時間が短い。



元親は援軍ボタンを押しても登場するのはアニキ親衛隊のみ。カラクリ兵器を生産する必要がある。



カラクリ兵器登場後は体力ゲージの下に、耐久力が表示されている。これが 0 になると破壊されるので注意。

宝箱の出現条件／一定時間が経過するごとにステージ上にオウムが出現する。オウムが宝箱を見付けると去っていき、それを破壊すると再び一定時間ごとに出現。なお、この宝箱は相手も破壊できる。また、オウムにはやられ判定があり、攻撃を受けると宝箱は出現せず、長時間オウムが出現しない。

一触／碇槍を豪快に投げ付ける打撃技。飛び道具と呼べるほどのリーチを持つ。ヒット時は小判を入手できる上、レバーを←or→or↑で吹き飛ぶ方向を任意に変えられる。また、ボタン押しっぱなしでタメが可能。タメた場合は攻撃判定が大きくなる。

弩九（前）、（後）／碇槍に乗り、高速で移動する技。コマンドで移動方向、ボタンで高度を指定でき、→↓↑入力で前、←↓↑入力で後ろに進み、弱は低いく、中は高く飛ぶ。また、技中に弱、中、強ボタンを押すと、それぞれ派生技に移行できる。

弩九：回転／炎を出し宙返りをする。ヒット時は横に吹き飛ばし、ヒット中のみもう1度弩九を出せる。

弩九：落下／碇槍を真下に向け、地面に急降下する。ガードされてもスキが小さい。

弩九：急止／その場で移動を中断する行動。攻撃判定は無いので、フェイント用の技だ。

カラクリ兵器生産要請／3種類のカラクリ兵器を援軍として呼ぶ。要請には援軍レベルと小判が必要。

仁王車の攻撃／援軍ボタンでその場から腕を伸ばして張り手をし、追加入力でさらに張り手を出す。↓＋援軍は前進して張り手を連続で繰り出す。←or→＋援軍は突進を出す。攻撃判定が強く発生は早い。

木騎の攻撃／援軍ボタンの弓発射は気絶値が高い飛び道具。↓＋援軍は木騎の下から鎌を振り下ろす、接近攻撃。←or→＋援軍は前に跳躍する突進攻撃だ。

滅騎の攻撃／援軍ボタンでその場で多段ヒットする足踏みをする近距離攻撃。↓＋援軍で中間距離に弾丸を発射。←or→＋援軍は遠距離に火炎を放射。

カラクリ兵器自爆要請／兵器を自爆させる技。自爆後は攻撃判定を持った破片が飛び散る。また、自爆時は残り耐久力に応じた額の小判を入手するぞ。

五羅：一撃／リーチは短いが、発生の早いアッパーを出すBASARA技。ヒット後は追撃が可能。また、タメが可能で、タメ後は発生時の移動距離が伸びる。

五羅：二撃／五羅の追加入力。ボタンを押し続けるとタメることが可能。ボタンを離した際の敵との高度差によって性能が3段階に変化する。

四縛／地面に網を張り、ヒット時は相手を捕縛するBASARA技。タメが可能で、その場合は捕縛時間が延長される。また、ヒット時は援軍アシストが可能。

千日航路／地図を上空に投げる一撃BASARA技。上方向に投げるので地上の相手には当たらない。



① 【立ち弱→立ち中→→＋中→立ち強】一触→【立ち中→立ち強】弱弩九→回転
② 【しゃがみ中→立ち強】ジャンプ【弱→中】弱弩九→回転 弱弩九→回転



毛利元就

戦国きってのテクニカルキャラである毛利は、最も援軍レベルの上昇が早く、使用可能回数も多い。兵士を盾にしつつ、連続技の補助となる弾き手「壁」を設置し、先の手「発」から連続技を狙っていこう。

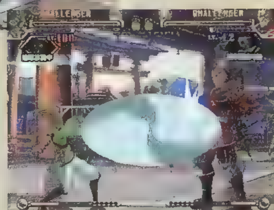
	技名		コマンド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	輪刀叩き[illegible]	[illegible]	→＋中
	二舞斬	[illegible]	→＋強
[illegible]	先の手「発」	せんのて[illegible]	↓↙←＋弱or中or強
	先の手「発」[illegible]	せんのて[illegible]	↓↙←＋弱or中or強 先の手「発」[illegible]後
	弾き手「[illegible]」	[illegible]	↓↘→＋弱or中（タメ可能）
	弾き手「壁」[illegible]	[illegible]	→↓↘＋弱or中（タメ可能）
	令・槍兵前進	れい・やりへいぜんしん	援
	令・弓兵前射	れい・ゆみへいぜんしゃ	↓↘→＋援
	令・弓兵上射	れい・ゆみへいじょうしゃ	↓↙←＋援
	令・槍兵上昇	[illegible]	→↓↘＋援
	令・槍兵降下	[illegible]	←↓↙＋援
	令・[illegible]	[illegible]	↓↓＋援
	奪い手「[illegible]」	[illegible]	↓↓＋強（令・[illegible]）
BA	禁じ手「縛」	きんじて「はく」	↓↙←↓↙←＋強
	挟み手「壁」	はさみて「へき」	↓↘→↓↘→＋強
一撃	毛利軍終局采配	もうりぐんしゅうきょくさいはい	↓↙←↙↓↘→＋強

通

しゃがみ弱／下段攻撃なので連続技の始動に使いやすい。
立ち中／上方向に攻撃判定があるので、対空や連続技の中継に。
しゃがみ中／リーチの長いけん制技。しゃがみ弱から連続ヒットしないので注意。
立ち強／ヒット時にダウンを奪う。連続技を決めるのに必須の技で、弾き手「壁」につなぐのが基本。
二舞斬／１段目の発生が早く、２段目は下段と優れた技。２段目ヒット後は挟み手「壁」がつながる。
ジャンプ中／めくりが狙え、跳び込みに使いやすい。
エリアル攻撃／発生こそやや遅いものの、上半身無敵かつ、攻撃判定が大きいので対空、けん制に有効。
吹き飛ばし攻撃／攻撃判定が大きく、リーチが長い。



立ち強はヒット時に相手を横に吹き飛ばす。距離を離せる上、中弾き手「壁」が連続ヒットする。



吹き飛ばし攻撃は最長のリーチを誇る上、攻撃判定も大きい。接近を阻むけん制に活躍する。

援

毛利の援軍である兵士は、毛利自身が攻撃をすると攻撃判定を持ったまま吹き飛ぶ。また、必殺技に「令」の名が付くものは援軍が使用可能状態でないと出せない。
援軍アタック（令・槍兵前進）／兵士が槍を持って突撃する。移動速度が速く、使用できる回数も多いので飛び道具のような感覚で使えるのが強み。また、空中ヒット時はダウン復帰不能時間が長い。なお、毛利は援軍アタック（対空）が無いので注意しよう。
援軍カウンター／毛利兵が５体同時に現れてカウンターをする。カウンターで現れた兵士も攻撃できるので、弾き手「壁」があれば連続技を狙える。



援軍アタックは優秀な性能。行動ゲージの消費量が少なく、何度も呼べるのが強み。飛び道具感覚で出せる。



兵士を攻撃すると攻撃判定を持ちながら吹き飛ぶ。攻撃によって位置、速度が変化し、特殊な軌道で飛ばせられる。

必

先の手「発」→起爆／地面に光を放つ技。弱で手前、中で真ん中、強で画面の3／4ほど奥に光を配置し、追加の起爆コマンドで任意に爆発させられる。何と、この爆発はガード不能で、ヒット後は追撃が可能だ。ただし、ダメージを受けると、配置した光は消えてしまうので注意。遠距離から出していこう。

弾き手「壁」、弾き手「壁」：斜光／前方に光の壁を設置する技。光の壁は一定時間その場にとどまる。毛利の攻撃を受けた相手がやられ状態中にこの壁に触れると、追加ダメージを与えつつ吹き飛ばす。コマンド入力後にレバー入力で吹き飛ばす方向を8方向に設定が可能だ。また、吹き飛び中の毛利軍兵士も吹き飛ばせる。

光の壁は設置位置を指定できる。弾き手「壁」は弱で毛利の手前、中で画面半分ほど前方。弾き手「壁」：斜光の地上版は斜め上、空中版は斜め下に設置し、飛距離は前述の弾き手「壁」と同じく、弱が毛利の手前、中が画面の半分ほど前方となっている。

光の壁には通常では1ヒット分の判定しか無いが、タメたり、重ねがけをすることで壁の持続時間、跳ね返すヒット数などの性能がアップする。タメは発動時にボタン押しっぱなしにしてから出す。設置されている壁の奥に壁を設置すると、手前の壁を吸収し、性能アップした壁となる。これが重ねがけだ。壁を配置してから連続技を決めたり、連続技中に壁を追加するなど、独特な連続技を狙えるぞ。

令・弓兵前発射、令・弓兵上射／弓兵を呼び出し、弓矢を発射する。弓兵前射は正面に1本、弓兵上射は2本の矢を放物線上に撃つ。接近を阻む手段として使え、弾き手「壁」や先の手「発」を設置するための布石や、けん制として高い効果を発揮する。

令・槍兵上昇／槍兵が斜め上にジャンプ突きを出す。発生はそこそこだが、毛利兵の出現までに時間がかかるので早めに出すこと。ヒット後は追撃が可能。

令・槍兵降下／毛利の上空から槍兵が槍を構えて降下する技。槍兵の攻撃は中段判定となっている。

令・虚実設置／毛利の手前で兵士が足元に蜃気楼の出る仕掛けを作る。この技は、後述する惑い手・虚を使用するために必要なものだ。また、兵士を呼ぶ令系の必殺技は、地上で出した場合はコマンド入力による令系の必殺技、弾き手「壁」、先の手「初」で後半部分のモーションをキャンセルできる。

禁じ手「縛」／巨大な光輪を上空に出現させ、ゆっくりと降下させるBASARA技。攻撃発生は遅いものの、ヒット時は一定時間援軍が呼べなくなる上、弾き手「壁」にヒットするようになる。

挟み手「壁」／輪刀で相手を吹き飛ばす打撃系のBASARA技。ヒット時は二つの壁が出現し、相手を挟んでダメージを与える。なお、援軍アシストができ、多数の毛利兵が背後から出現、突撃をする。援軍レベルが高くなるごとに、毛利兵の数が増加する。

毛利軍終局采配／真上に上昇する打撃を出す究極BASARA技。ヒット後は巨大な船が現れ、毛利が船上から号令をかけ、毛利兵ごと相手を粉砕する。













① 【しゃがみ弱→立ち中→しゃがみ中→➡＋強】Ⓒ 挟み手「壁」

② 【しゃがみ弱→立ち中→立ち強】Ⓒ 弾き手「壁」（➡指定）→援軍アタック→立ち中 Ⓒ 令・槍兵上昇→弾き手「壁」（➡指定）

豊臣秀吉



その巨体を活かした豪快な投げ技を得意とする秀吉。ダッシュなど動きは緩慢なものの、一度捕まえれば勝機が見える。じわじわと接近し、コマンド投げの伝衝裂鬼と天地葬送を狙え。

	技名		コマンド
[illegible]	空中投げ	[illegible]	空中で[illegible]
	双斧落し	[illegible]	→＋中
[illegible]	灰塵乱渦	[illegible]	↓↘→＋弱or中
	伝衝裂鬼	[illegible]	↓↙←＋弱
	天地葬送	[illegible]	→↓↘＋中
	破邪衝天	[illegible]	↓↙←＋中
	破邪衝天：追打	[illegible]	（破邪衝天中）中
	破邪衝天：終撃	[illegible]	（破邪衝天中）強
	威風万丈	[illegible]	↓↙←＋強（タメ可能）
[illegible]	猿舞豪把（※）	[illegible]	↓↙←↓↙←＋強
	金剛破滅	[illegible]	↓↘→↓↘→＋強
一撃	覇道天唱	はどうてんしょう	↓↙←↙↓↘→＋強

※技後、弱or中or強ボタン→弱or中or強ボタン（2段目とは異なるボタン）でほかの投げに派生可能。

通

しゃがみ弱／発生の早い下段攻撃で、しゃがみ中が連続ヒットする。
立ち中／リーチが長く、上方向にも攻撃判定が強いけん制技。
しゃがみ中／ガードされても有利な攻撃。接近戦で投げとの二択を迫るのが強力。
立ち強／リーチの長い裏拳を出す。けん制に使おう。
しゃがみ強／ダウンを奪う下段技。ある程度姿勢が低いので、中間距離のけん制や連続技に使える。
ジャンプ強／下方向に強いメインの跳び込み技。ボタン押しっぱなしでタメられ、ヒット時に吹き飛ぶ。
双斧落とし／ヒット時にダウンを奪える中段攻撃。
空中投げ／空中ガードを崩すのに役立ち、ダウンを奪える。さらに、空中連続技からも組み込める。



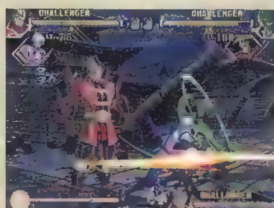
立ち中はリーチが長く、ジャンプ防止を兼ねたけん制に。中間距離ではこの技を振りながら接近していこう。



上半身無敵を持つエリアル攻撃だが、対空には使いにくい。天地葬送後の追撃に使おう。

援

援軍アタック／関節剣を前方に伸ばす攻撃で、ヒット、ガードを問わず相手を引き寄せる。ヒット時は連続技を狙え、ガード時は接近戦に持ち込める。なお、援軍ｌｖが上昇すると、ダメージが上がる。また、リーチが長いので、←＋援軍入力で出せば秀吉の背後から攻撃するので、相手の攻撃への割り込みにも使える。
援軍アタック（対空）／関節剣を上に振り上げながら上昇する。主に対空に使っていこう。
援軍アシスト／BASARA技の金剛破滅の特定のタイミングで発動が可能。気絶時間を延長できるので、金剛破滅を画面中央付近でヒットさせたときに使っていこう。



援軍アタックは半兵衛の関節剣による攻撃。リーチが長く、ヒット時は相手を引き寄せるので……、



秀吉での追撃が決まる。やられ中でもコマンド投げが決まるので、伝衝裂鬼を狙うチャンスだ。

灰塵乱渦／前方に高速突進し、相手に接触すると投げる移動投げ。弱は立ち状態、中はしゃがみ状態の相手をつかむ。ガード中だけでなく、やられ状態もつかめるので、しゃがみ中から連続ヒットする。また、突進中に aoraa でブレーキを掛けられる上、ブレーキモーション中はバックステップ、必殺技、超必殺技でキャンセルも可能だ。

伝衝裂鬼／相手を地面にたたきつけ、引きずり回した後に空中へ投げるコマンド投げ。投げ後のスキは小さく、後述する対空投げの天地葬送や、ジャンプで追撃を決められる。投げ間合いが広く使いやすい。

天地葬送／上空に跳び上がる空中ガード不能の対空投げ。投げ後は相手を地面にめり込ませた状態となり、打撃技で追撃できる。なお、めりこみ状態中の相手は行動不能。一定時間で解除されるが、相手がレバガチャをするとその時間は短縮される。

破邪衝天→追打→終撃／左右の拳でパンチを２発繰り出す技。この動作中に中ボタンを連打すると、無数のパンチを繰り出し、さらにパンチ連打中に強ボタンを押すと、フィニッシュ攻撃を出す。フィニッシュ攻撃ヒット時はダウンを奪える。パンチ連打で止めればスキが小さいので、接近戦で役立つ。

威風万丈／目前に巨大な気の塊を作る。飛び道具を跳ね返す効果を持つ上、タメが可能。最大タメ時は突進力が上がり、ガード不能に変化する。これがヒットすると、相手はよろけた状態になる。

猿舞豪把／最大で 3 回派生する投げの BASARA 技。投げ成立後は弱、中、強のいずれかのボタンで派生でき、3 回目の派生は 2 回目で押したボタン以外のボタンを押すと派生する。なお派生させたときに相手側が同じボタンを押すと派生を終了させられる。3 回目の派生を天地葬送、伝衝裂鬼後にしたときはさらに追撃が決まる。

金剛破滅／左右の拳で連撃を出す BASARA 技。 2 段目が中段で、ヒット時は気絶する。気絶後は秀吉が前進し、相手の気絶回復が間に合わないと、追加攻撃を決める。また、援軍アシストが可能で、これをすると相手の気絶回復まで時間をン延ばせる。

覇道天唱／足元から火柱を噴出す究極 BASARA 技。発生が遅いので、決める機会が少ないのが難点。



①天地葬送→エリアル攻撃Ⓙ【中→強→中→強】→エリアルスパイク
②（画面端付近）伝衝裂鬼→天地葬送→しゃがみ強Ⓒ金剛破滅



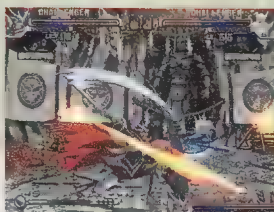
織田信長

カウンター技を使った鉄壁の守りや、モードチェンジを使った強烈な攻めに目がいくが、通常状態では回復可能体力が回復しないという弱点も併せ持つ。クセが非常に強いキャラだ。

	技名		コマンド
[illegible]	回転斬り	[illegible]	■＋中
	障壁深紅	[illegible]	→＋強
[illegible]	遠雷通	[illegible]	↓↘→＋弱（空中可）
	厄災ノ棘	[illegible]	↓↘→＋強（タメ可能）
	慟哭スル魂	[illegible]	↓↙←＋強
	慟哭スル魂 波動	[illegible]	↓↙←＋弱
	慟哭スル魂 散華	[illegible]	↓↙←＋中
	穿タレル深紅・陽	[illegible]	上段基本攻撃をガード中相手と同じ攻撃ボタン
	穿タレル深紅・陰	[illegible]	下段基本攻撃をガード中相手と同じ攻撃ボタン
	上反斬り	[illegible]	↓↘→＋中
[illegible]	死二至ル病	しにいたるやまい	↓↙←↓↙←＋強
	苦ヲ喰ム紅	くをはむくれない	↓↘→↓↘→＋強
一撃	屍二堕ツル城	しにおつるしろ	↓↙←↙↓↘→＋強

通

しゃがみ弱／下段判定。信長の通常技の中では発生が早い。
立ち中／打点が高く、空中の相手を拾い直すのに向いている。
しゃがみ強／リーチの長い下段技。ヒット時にダウンを奪えるので必殺技につなげやすく、連続技の中継には欠かせない。
回転斬り／打点の低い技をかわす中段攻撃。発生は遅く、崩しというよりはけん制向きの技だ。
障壁深紅／リーチ、判定に優れ、ジャンプキャンセル可能。ヒット後相手は横方向に吹き飛ぶ。
ジャンプ弱／斜め下方向に強く、持続にも優れる。
ジャンプ中／横～上方向に向いているので空対空に。
ジャンプ強／下方向の判定が広くめくりを狙える。



吹き飛ばし攻撃は一瞬身を引いた後踏み込んで攻撃する。リーチが非常に長く、相手の間合い外から攻撃できるぞ。



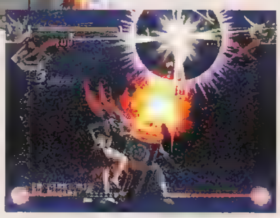
崩しの要は投げ。ヒット後は援軍を使って追撃可能だ。画面端なら、ダウン追い打ちで死二至ル病を決められる。

援

援軍アタック（地上）／濃姫が回転回し蹴りで攻撃。レベル 1 ～ 50 では回し蹴り 1 回、レベル 50 ～ 99 では炎をまとった回し蹴り 1 回、レベルが 100 になると炎をまとった回し蹴り 2 回と、レベルの上昇とともに強くなる。特にレベル 100 で出したものは相手を固める時間が長く、死二至ル病とセットで使うと強力だ。
援軍アタック（対空）／濃姫が短筒を乱射しながら飛び上がる。ヒット後の浮きが低いため地上技で拾いやすく、使い勝手がいい。
援軍エリアル／援軍アタック（対空）と同モーションだがこちらは 1 ヒットのみ。追撃を決めよう。
援軍アシスト／苦ヲ喰ム紅中に派生が可能。



近寄るだけで体力を吸う死二至ル病と、固め時間の長い援軍アタックのコンボ。相手は生きた心地がしないだろう。



画面端でタイミング良く援軍アシストを決めれば、その後通常技等で拾い直せる。合計ダメージはかなりのものだ。

魂について／慟哭スル魂発動後、死ニ至ル病の打撃部分をヒットさせた後は、プレイヤーの周りを魂が周回する。この魂が一つでもある状態では、普段はできない行動が可能になるぞ。まず、レバー➡入力以外の中、強攻撃をダッシュ、空中ダッシュ、ジャンプでキャンセルできるようになる。また、これらの技中に弱ボタンを押すことで魂を一つ飛び道具として飛ばすことができる。技によって魂の飛ぶ軌道が変わることに注意し、固めに活用していこう。

　魂は使用せずに一定時間たつか、信長がダメージをくらうと反乱を起こし、信長に攻撃を仕掛けてくる。このうち時間制限での反乱は魂を消費することで未然に防げるので、意図的に使用すること。

遠雷遥／地上版は前方に、空中版は斜め下にショットガンを発射する。魂周回中は技後に弱ボタンを追加入力することで、魂を一つずつ撃ち出せるぞ。

厄災ノ棘／大量の日本刀を斜め上空に撃ち出す技で、タメると日本刀の数が増加する。遠距離でのけん制、対空に活用できるが、スキが大きいので、援軍アタック（対空）でのフォローを意識しておこう。

慟哭スル魂／この技の発動中は信長が赤いオーラにつつまれ、ダメージを一定量与えるたびに魂を吸収できる。発動時には魂を一つ得ることができ、終了時にはすべての魂が反乱する仕組みになっている。

慟哭スル魂 波動／魂を銃に込めて撃ち出す。魂が三つある状態で出すと、巨大な魂を撃ち出せる。

慟哭スル魂 散華／周回中の魂をすべて前方に飛ばす。発生が遅いので、時間差攻撃が可能。

穿タレル深紅・陽／マントを棘のように変形させて攻撃するガードキャンセル系の必殺技。成功すると相手を横に吹き飛ばすので切り返しに役立つが、技を発動する度に体力を一定量消費する上、与えるダメージも少なめだ。援軍で追撃できる状況でこそ真価を発揮する技だろう。立ちガード時に出せるぞ。

穿タレル深紅・陰／穿タレル深紅・陽とほぼ同性能だが、こちらはヒット後相手が浮くので受け身を取られやすい。しゃがみガード時に出せるぞ。

上反斬り／上半身無敵の振り下ろし。リーチが長く、ヒットすると浮かせられる。連続技やけん制に。

死ニ至ル病／黒いオーラをまとい、相手に近寄ると体力を吸収できる。この状態は一定時間経過するか、相手の攻撃をガード or くらうまで継続する。また、発動時の剣振り下ろしには攻撃判定があり、ヒットすると魂を三つ吸収できる。

苦ヲ喰ム紅／斜め上にマントを伸ばし、相手を巻き込み上空に飛ばす。地上の相手にヒットしないので、対空や連続技に使おう。援軍アシストに派生可能。

屍ニ堕ツル城／数多の頭蓋骨で出来たやぐらに腰を下ろし、強烈な視線で相手を射抜く。ヒットすると城ごと相手を爆破できる豪快な一撃 BASARA 技だ。発生が遅いので、➡＋強などで浮かせて連続技で決めよう。







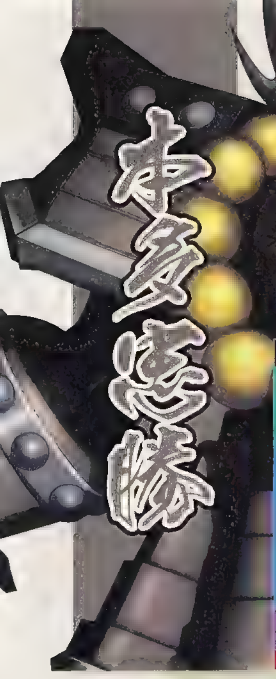






織田信長基本コンボ

①しゃがみ弱→立ち強→しゃがみ強→➡＋強Ⓒ遠雷遥
②苦ヲ喰ム紅→死ニ至ル病（ダウン追い打ち）



本多忠勝

家康やブーストなど対戦中に留意すべきポイントが多い上級者向けキャラクター。まずは攻防一体の防御形態を使いこなすところから始め、徐々にいろんな戦略を取り込んでいこう。

	技名		コマンド
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]押し続け
	大地振動	[illegible]	↓＋強押し続け
	蜻蛉斬り	[illegible]	→＋中
	足元払い	[illegible]	↓＋中
[illegible]	攻撃形態：通常弾	[illegible]	↓↘→＋弱or中or強（タメ可能）
	攻撃形態：時限弾	[illegible]	→↓↘＋弱or中or強（タメ可能）
	攻撃形態：浮遊機雷	[illegible]	↓↙←＋弱or中or強（タメ可能）
	飛行形態	[illegible]	←↓↙＋弱
	[illegible]岩直下	[illegible]	空中で↓↓＋中
	援護形態	[illegible]	援→援
	加速追[illegible]	[illegible]	弱中 同時押し
	防御形態	[illegible]	→↘↓↙←＋弱or中
[illegible]	電磁形態	でんじけいたい	↓↙←↓↙←＋強
	突進形態	[illegible]	↓↘→↓↘→＋強
一撃	戦国最強・最大出力	せんごくさいきょう・さいだいしゅつりょく	↓↙←↙↓↘→＋強

三〇

通

立ち弱／リーチが長く、スキは少ない主力のけん制技。
しゃがみ弱／下段判定で、忠勝の通常技の中で一番発生が早い。
立ち中／2段技なのでヒット確認から突進形態につなげられる。2段目は下段判定だ。
立ち強／ヒット時のみジャンプキャンセル可能。上方向に強いが、近距離ならしゃがみ状態にもヒット。
足元払い／リーチの長い下段攻撃。ガード時のスキが少なく、ヒット確認から突進形態につなげられる。
ジャンプ弱／発生が早いので対空で使える。
ジャンプ中／跳び込み技。空中ヒット時はたたき落す。
ジャンプ大／横に長く、けん制に使いやすい。
投げ／援軍無しでも追撃できる非常に高性能な技。



大地振動は下段攻撃。ためると地震攻撃になり、遠くまで届くようになる。立ち中、足元払いから連続ヒットする。



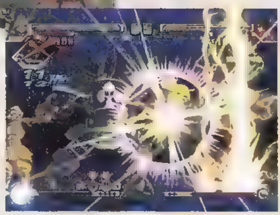
防御形態で闘うとカウンターヒットを奪いやすい。立ち弱、しゃがみ弱のカウンターヒットから立ち中につなげよう。

援

援護形態／周囲に支援兵器を配置する。支援兵器の数は、レベル50未満で1個、レベル50～99は2個、レベル100は3個と、レベルの上昇とともに増加。支援兵器を配置した状態でさらに援軍ボタンを押すとレーザーを発射する。レーザーはレバーで発射方向の変更をすることが可能だ。
援軍アタック（対空）／家康が槍を縦に構えて飛び上がる。忠勝には援軍アタック（地上）が無いので、援軍を絡めた連続技はこれがメインとなる。なお、空中ガード可能なので、ジャンプの抑止力は低い。
援軍アシスト／突進形態中に派生できる。電撃で攻撃する。



援護形態発動中に現れる家康は無敵なので攻撃されても大丈夫。さらわれる心配も無いので安心して攻められるぞ。



援軍アシストはステージ中央かつ近距離で突進形態を当てたときに出すとフルヒットし、大ダメージを与えられる。

家康と忍者／家康が忍者軍団に担がれた状態では、忍者軍団にジャンプ中 or 強や必殺技など、特定の攻撃を浴びせることで家康を解放できる。この間は援軍を使ったすべての行動を取れないので注意しよう。

忍者軍団が家康を担いだまま画面外に到達してしまったら事態は深刻。ブーストゲージも使用不能となり、ダッシュや攻撃形態、飛行形態等も使用不能となってしまう。幸い防御形態は使えるので、しばらくはこれで耐え忍ぼう。一定時間経過すると家康が自力で帰ってくるので、各種ゲージが復活する。

ブーストゲージ／各種ダッシュ、攻撃形態、飛行形態、加速追尾に使用。ゲージを使い切ってしまうと一定時間ブーストを使った行動を取れなくなる。

攻撃形態／攻撃形態の名を冠したの３種の飛び道具は、発射後に攻撃形態に移行する。攻撃形態中は周囲にロックオンマークが出現する。このロックオンマークが相手に触れると、徳川の家紋が一定時間相手に張り付き、ロックオン完了。この状態で通常弾を撃つと、相手を追尾するホーミングミサイルが発射されるぞ。

通常弾、次元弾は放物線を描く飛び道具。弱、中、強となるに従って飛距離が伸び、通常弾は相手に触れるか地面に到達すると爆発。次元弾は忠勝が攻撃するか、炎上した相手が触れると爆発する。浮遊機雷は弱は忠勝の前方、中は真上、強は後方に機雷を停滞させる。どの弾もヒット or ガードさせられれば相手を一定時間炎上させられるぞ。空中版は、発射すると忠勝が空中に停滞し、そのまま前後移動が可能。この状態は ↓↓ と入力すると解除できる。

飛行形態／一定時間空を飛び続ける。この技はしゃがみ中に出せず、しゃがみ技をキャンセルできない。

削岩直下／空中専用。槍を回転させながら落下する。先端をガードさせれば反撃を受けにくい。

加速追尾／ブーストゲージが MAX のときのみ使用可能な行動で、高速で前進する。通常技をキャンセルして出せるので、連続技や連係に役立てよう。

防御形態／あらゆる通常技、必殺技にガードポイントが付加される。弱で出せば下段以外、中で出せば下段を耐えられるようになるぞ。一定時間たつと効果が切れるが、再入力すれば更新が可能だ。技によってガードポイントの付くタイミングは違うが、出始めから発生の少し前まで付いた立ち弱、出始めから発生まで付いているしゃがみ弱と吹き飛ばし攻撃は使いやすいので、まずはこれらを振っていこう。

電磁形態／周囲に巨大な電磁波を発生させ、相手を引き寄せつつ攻撃する。画面内に時限弾や、浮遊機雷があれば、それらも巻き込んでヒットさせられる。

突進形態／槍をドリルのように回転させながら突進する。連続技の要となる BASARA 技で、さまざまな状況からつなげられる。援軍アシストに派生可能。

戦国最強・最大出力／槍を地面に突き刺し、その衝撃波で地上全体を攻撃。ヒット後はレーザーで画面外に吹き飛ばすぞ。発生が早く、射程は画面端までと、戦国最強の名に恥じない驚異の性能だ。













本多忠勝基本コンボ

① 投げ→突進形態→援軍アシスト

② しゃがみ弱（カウンター）→立ち中（2ヒット）Ⓒ突進形態

援軍キャラクター



伊達政宗の右腕にして「竜の右目」と称される男。突進技を繰り出す。

武田軍のお館様こと謙信と、佐助。特定条件でお館様も援軍に!?

上杉謙信に心酔するくのいち・かすが。投げクナイを使う。

前田慶次のおじとおばに当たる。まつが動物を呼び出しサポートする。

個性的な







豊臣秀吉の援軍。関節剣でヒットした相手を引き寄せる。



信長の援軍濃姫と蘭丸。援軍アタックは濃姫の回し蹴りだ。



忠勝の援軍として登場。忠勝に支援兵器を装備させることができる。

毛利元就の援軍は名も無き兵士たち。兵士を使った特殊なアクションも。



元親の援軍は、カラクリ兵器。強力な3つのカラクリ兵器を使うことができる。

援軍たちを使いこなせ！



月刊アルカディア5月号（No.96）付録　戦国BASARA Xガイドブック（非売品）
発行所：株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
TEL：0570-060-555（代表）
Printed in JAPAN 凸版印刷